



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## OASE SURABAYA

GHINA FA'IQOTI SYARIFA  
3212100089

DOSEN PEMBIMBING:  
Dr. ARINA HAYATI, ST., MT.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## OASE SURABAYA

GHINA FA'IQOTI SYARIFA  
3212100089

DOSEN PEMBIMBING:  
Dr. ARINA HAYATI, ST., MT.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017



**FINAL PROJECT - RA.141581**

## **OASE SURABAYA**

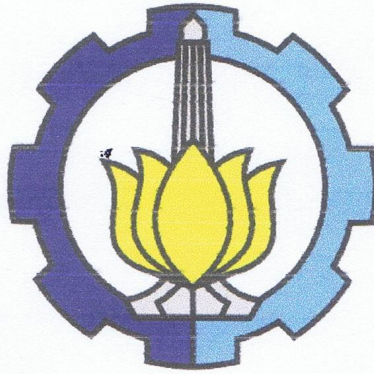
**GHINA FA'IQOTI SYARIFA**  
**3212100089**

**SUPERVISOR:**  
**Dr. ARINA HAYATI, ST., MT.**

**UNDERGRADUATE PROGRAM**  
**DEPARTMENT OF ARCHITECTURE**  
**FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**  
**SURABAYA**  
**2017**

# LEMBAR PENGESAHAN

## OASE SURABAYA




Disusun oleh :

**GHINA FA'IQOTI SYARIFA**  
NRP : 3212100089

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 11 Januari 2017  
Nilai : B

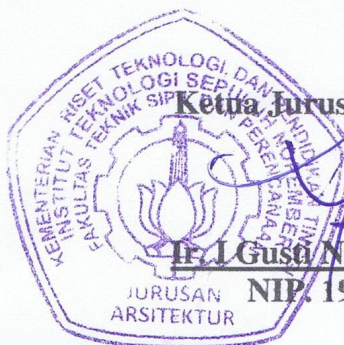
Mengetahui

Pembimbing

  
**Dr. Arina Hayati, ST, MT.**  
NIP. 197907052008122002

Kaprodi Sarjana

  
**Defry Agatha Ardianta, ST, MT.**  
NIP. 198008252006041004



**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**

  
**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
NIP. 196804251992101001

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Ghina Fa'iqoti Syarifa

N R P : 3212100089

Judul Tugas Akhir : Oase Surabaya

Periode : Semester Gasal Tahun 2016 / 2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 26 Januari 2017

Yang membuat pernyataan



(Ghina Fa'iqoti Syarifa)

NRP. 3212100089

**ABSTRAK**  
**OASE SURABAYA**

Oleh  
**GHINA FA'IQOTI SYARIFA**  
**NRP : 3212100089**

Gagasan ide awal dari rancangan Oase Surabaya ini berasal dari isu konsumerisme. Isu ini mengarahkan kepada fenomena psiko-sosial bahwa masyarakat perkotaan masa kini mendapatkan kebahagiaan semu dengan melakukan kegiatan belanja secara berlebihan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.

Oase Surabaya kemudian dihadirkan untuk memberikan opsi sebagai wadah untuk melakukan kegiatan positif. Desain ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kejenuhan atas kesibukan masyarakat di Kota Surabaya.

Metode desain yang diterapkan dalam desain ini adalah *biophilic design* yang dikombinasikan dengan ilmu psikologi berkaitan dengan teori kebahagiaan sebagai solusi permasalahan fenomena psiko-sosial tersebut. Metode ini dilakukan dengan menyesuaikan poin-poin kebahagiaan dikombinasikan metode desain *biophilic* berdasarkan literatur yang sudah ada.

Kata Kunci : Oase Surabaya, kebahagiaan, *biophilic design*

## **ABSTRACT**

### **OASE SURABAYA**

By

**GHINA FA'IQOTI SYARIFA**

**NRP : 3212100089**

The idea behind Surabaya Oase design is derived from consumerism issue. This issue leads to psycho-social phenomenon that urban society nowadays get false happiness by conducting excessive spending on things that are less useful.

Oase Surabaya is presented to provide an option of place for positive activities. This design is expected to be an alternative to overcome boredom over the bustle of society in the city of Surabaya.

The design method applied in this design is biophilic design combined with the science of psychology concerned with the theory of happiness as a solution to the problems of the psycho-social phenomenon. This method is done by adjusting the points of happiness combined with biophilic design method based on literature.

Keyword : Oase Surabaya, happiness, *biophilic design*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, dengan judul “Oase Surabaya”.

Kelancaran proses penulisan laporan tugas akhir ini berkat bimbingan, arahan, dan petunjuk serta kerja sama dari berbagai pihak, baik pada tahap persiapan, penyusunan hingga terselesaikannya laporan ini. Penulis dalam kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggitingginya khususnya kepada Bapak dan Ibu yang penulis cintai, senantiasa memberikan bantuan moril dan materil dorongan sampai selesainya laporan ini. Ucapan terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan pula kepada yang terhormat:

1. Dr. Arina Hayati, ST., MT., selaku dosen pembimbing.
2. Defry Agatha Ardianta, ST., MT., selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
3. Ir. H. Andy Mappajaya, MT., Dewi Septanti, S.Pd., ST., MT., dan FX Teddy Badai Samodra selaku dosen penguji yang telah melakukan pembimbingan, pengarahan, dan pemberian saran serta masukan yang berharga dalam berlangsungnya penyusunan, perbaikan, dan penyelesaian tugas akhir ini.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat tugas akhir ini. Semoga rahmat dan hidayah-Nya selalu menyertai semua pihak yang telah membantu proposal tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga makalah ini dapat berguna untuk perkembangan bidang ilmu arsitektur, terima kasih.

Surabaya, 26 Januari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
I    Pendahuluan	
I.1    Latar Belakang	1
I.2    Isu dan Konteks Desain	1
I.3    Permasalahan dan Kriteria Desain	1
II   Program Desain	
II.1   Rekapitulasi Program Ruang	3
II.2   Deskripsi Tapak	4
III  Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1  Pendekatan Desain	5
III.2  Metoda Desain	5
IV   Konsep Desain	
IV.1  Eksplorasi Formal	6
IV.2  Eksplorasi Teknis	7
V    Desain	
V.1  Eksplorasi Formal	8
V.2  Eksplorasi Teknis	13
VI   Kesimpulan	15
DAFTAR PUSTAKA	17

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b>	diagram poin-poin kebahagiaan _____	1
<b>Gambar 2</b>	diagram kriteria desain _____	2
<b>Gambar 3</b>	hubungan antar ruang _____	3
<b>Gambar 4</b>	kemacetan di Kota Surabaya melalui google maps _____	4
<b>Gambar 5</b>	site plan _____	4
<b>Gambar 6</b>	diagram hasil analisa lahan _____	5
<b>Gambar 7</b>	pemilihan view _____	5
<b>Gambar 8</b>	sketsa penataan ruang _____	6
<b>Gambar 9</b>	tatanan ruang dalam bentukan 3D _____	6
<b>Gambar 10</b>	denah pada awal proses desain _____	7
<b>Gambar 11</b>	potongan pada awal proses desain _____	7
<b>Gambar 12</b>	fasad pada awal proses desain _____	7
<b>Gambar 13</b>	denah lantai 1 _____	8
<b>Gambar 14</b>	perspektif mata normal _____	9
<b>Gambar 15</b>	denah basement _____	9
<b>Gambar 16</b>	interior beberapa ruang pada lantai basement _____	9
<b>Gambar 17</b>	denah lantai 2 _____	10
<b>Gambar 18</b>	interior beberapa ruang pada lantai 2 _____	11
<b>Gambar 19</b>	interior Galeri Lukis _____	12
<b>Gambar 20</b>	interior Golden Gym & Sauna _____	12
<b>Gambar 21</b>	sirkulasi masuk-keluar kendaraan dalam bangunan _____	12
<b>Gambar 22</b>	interior tambahan 1 _____	13
<b>Gambar 23</b>	potongan 3D _____	13
<b>Gambar 24</b>	interior tambahan 2 _____	13
<b>Gambar 25</b>	perletakan ME _____	14

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b>	kebutuhan ruang dan luas	3
----------------	--------------------------	---

## I Pendahuluan

### I.1 Latar Belakang

Konsumerisme (KBBI, 2015) adalah paham atau gaya hidup yang menganggap barang-barang (mewah) sebagai ukuran kebahagiaan, kesenangan, dan sebagainya; gaya hidup yang tidak hemat.

Berawal dari rasa simpati terhadap fenomena psikologi bahwa manusia masa kini menjadi terbiasa dengan kebahagiaan semu yang didapat ketika menggunakan uang secara berlebihan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Kemudian diketahui dalam ilmu psikologi bahwa banyak hal yang dapat diraih manusia untuk merasakan kebahagiaan yang sebenarnya. Banyak poin yang dijelaskan di dalam buku *Happiness and the Good Life* karya Mike W. Martin, akan tetapi disini hanya diambil beberapa poin penting yang memungkinkan untuk diterjemahkan ke dalam desain sebuah bangunan. Berikut diagramnya.



Gambar 1

### I.2 Isu dan Konteks Desain

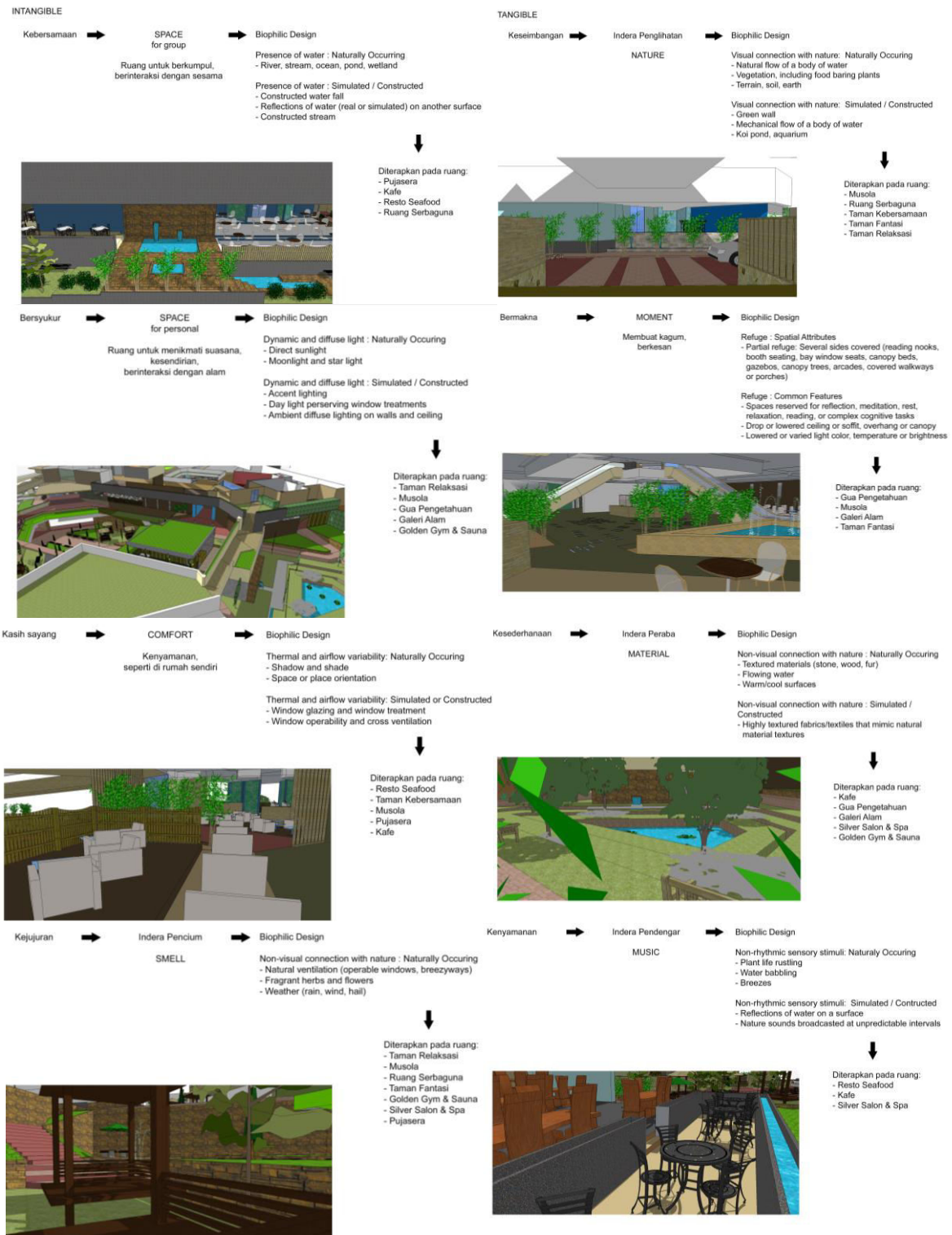
Isu yang kemudian diambil adalah bagaimana arsitektur dapat mawadahi kebutuhan masyarakat masa kini untuk dapat melakukan konsumerisme dalam kegiatan-kegiatan yang positif. Konteks isu ini kemudian adalah masyarakat perkotaan, spesifiknya adalah masyarakat Kota Surabaya, yang sebagian besar hidup dengan kesibukan dan butuh penyegaran untuk mengembalikan semangat kerja mereka. Bangunan yang akan didesain kemudian adalah jenis komersil, yang dapat diakses siapapun. Karena yang akan dibuat adalah sebuah wadah penyegar bagi masyarakat perkotaan, hal ini kemudian menjadi inspirasi dalam memberi nama bangunan ini sebagai sebuah Oase Surabaya.

### I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara menerjemahkan beberapa aspek kebahagiaan ke dalam kriteria desain. Untuk memudahkan dan mempercepat proses desain, kemudian ditentukan 14 Patterns of Biophilic Design karya Terrapin yang membahas mengenai pengalaman dalam mendesain bangunan biophilic,

sebagai pedoman dalam menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk mendesain pada tahap selanjutnya. Sehingga kriteria desain yang muncul adalah menerapkan dan juga

menyinkronkan keseluruhan aspek yang dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan kebahagiaan masyarakat perkotaan, yang dirangkum dalam gambar dan diagram berikut.



Gambar 2

Poin-poin kebahagiaan disini dipisah menjadi dua kelompok, yakni tangible dan intangible, untuk memudahkan proses desain. Poin-poin yang dihasilkan adalah berdasarkan hasil membaca literatur 14 Patterns of Biophilic Design juga namun disesuaikan berdasarkan pemahaman saya terhadap literatur tersebut.

## II Program Desain

### II.1 Rekapitulasi Program Ruang

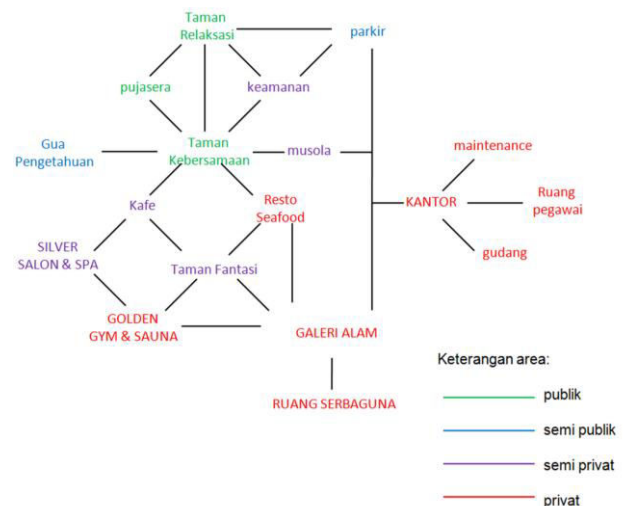
Ruang-ruang yang ditentukan kemudian berdasarkan pada kriteria desain yang telah dibuat. Berikut data ruang-ruang yang dibutuhkan.

Ruang	Deskripsi	Sifat	Jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )
Selamat datang	Area untuk menurunkan pengunjung, area berfoto, pusat informasi	Publik	50	200
Taman	Relaksasi	Semi publik	100	400
	Kebersamaan	Semi publik	400	800
	Fantasi	Semi privat	200	800
Pujasera	Area makan	Publik	50 x 12 ruang	1200
Gua Pengetahuan	Area duduk untuk membaca	Semi publik	50	200
Kafe	Area duduk nyaman namun semi formal	Semi privat	50 x 6 ruang	600
Silver Salon dan spa	Area memanjakan tubuh	Semi privat	50	200
Golden Gym & sauna	Area kebugaran	Privat	50	200
Resto Seafood	Area makan formal	Privat	50 x 3 ruang	300
Galeri Alam	Area pameran hasil seni bernilai tinggi	Privat	50	200
Ruang Serbaguna	Area pertemuan	Privat	20 x 3 ruang	240

Ruang	Deskripsi	Sifat	Jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )
Parkir	Area parkir	Semi publik	50 mobil + 100 motor	950
Kantor	Area manajer dan administrasi pengelola gedung	Privat	25	100
Keamanan	Area untuk satpam dan CCTV	Semi privat	5	10
Maintenance	Kelistrikan, pengairan, penghawaan	Privat	5	20
Staff Area	Area istirahat staff	Privat	25	50
Musola	Area ibadah umat muslim	Semi privat	100	200
Toilet	Umum, untuk bagian yang bersifat publik atau semi publik	Privat	20 x 4 ruang	160
	Eksklusif, untuk bagian yang bersifat privat atau semi privat	Privat	20 x 4 ruang	320
	Staff, untuk dipakai pegawai	Privat	20	40
Gudang	Penyimpanan peralatan kebersihan dan penunjang lainnya	Privat	20	80
Total				7370

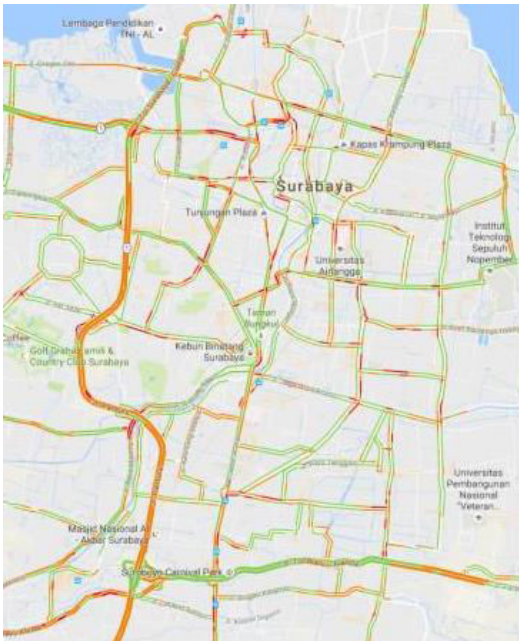
Tabel 1

Setelah diketahui ruang apa saja yang diperlukan, dilakukan sketsa hubungan antar ruang yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



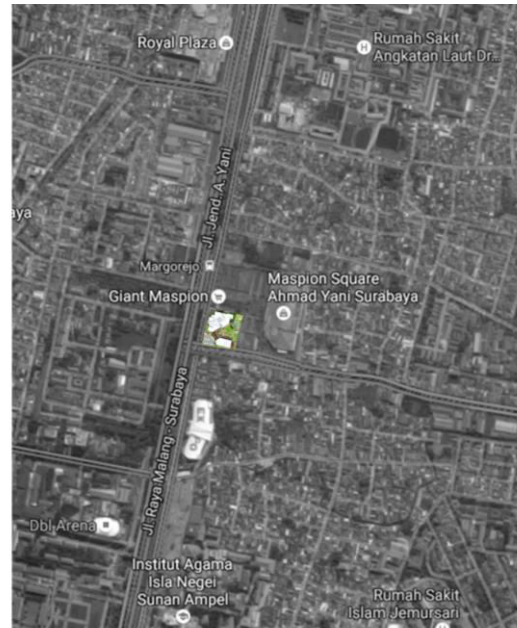
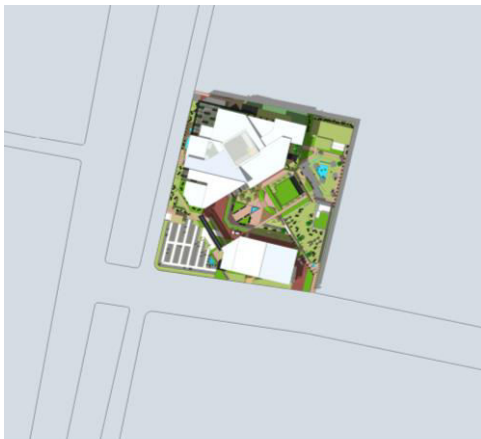
Gambar 3

## II.2 Deskripsi Tapak



Gambar 4

Penentuan lahan dilakukan berdasarkan tingkat keramaian lalu lintas dan pencarian letak strategis yang dapat mendukung tercapainya tujuan desain. Pada awalnya dicari data melalui google maps dengan melihat keramaian lalu lintas kota di jam-jam macet, seperti jam pulang kantor, dapat dilihat pada gambar di atas. Sehingga didapatkan lahan yang sesuai kebutuhan, yakni di area Ahmad Yani.



Gambar 5

Lahan desain berada di Jl. Ahmad Yani dengan luas lahan sebesar 8.000 m<sup>2</sup>. Berikut data bangunan di sekitar lahan desain.

Batas utara : Booth BNI

Batas selatan : Jl. Raya Margorejo  
Indah

Batas barat : lahan parkir Maspiion  
Square

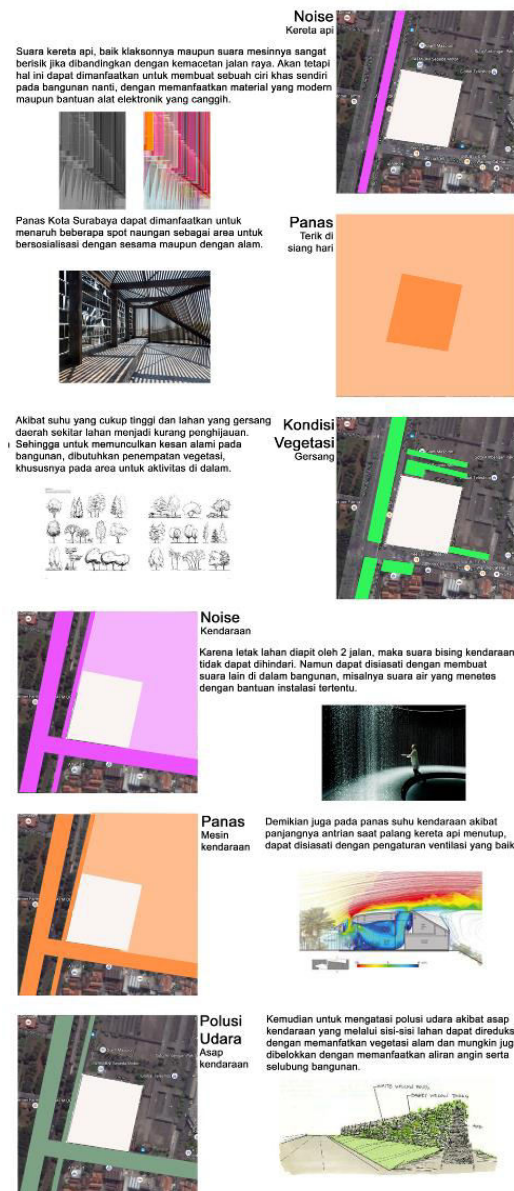
Batas timur : Jl. Jend. Ahmad Yani



### III Pendekatan dan Metoda Desain

#### III.1 Pendekatan Desain

Pendekatan lingkungan kemudian dilakukan agar mendapatkan beberapa data yang diperlukan untuk proses pembentukan massa. Berikut beberapa aspek yang diperhatikan di dalam menata lahan desain ini.



Gambar 6

Keinginan dalam mengekspos beberapa view yang menarik, baik dari dalam bangunan menuju luar, maupun sebaliknya juga dituangkan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 7

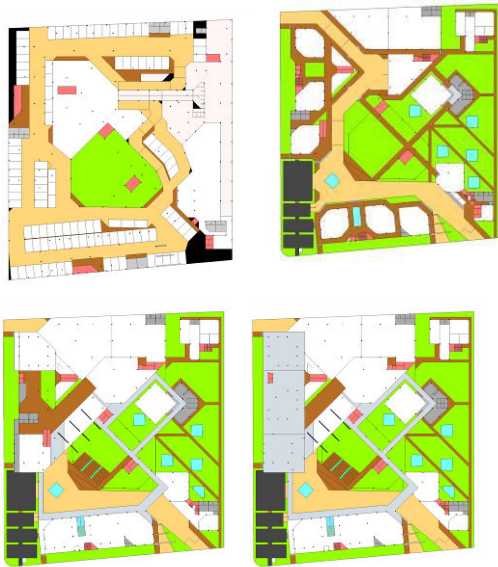
#### III.2 Metoda Desain

Metoda yang diambil adalah biophilic design. Metode ini sudah diaplikasikan sejak tahap penentuan kriteria desain. Cara mengaplikasikannya yakni dengan memahami terlebih dahulu literatur 14 Patterns of Biophilic Design karya Terrapin, kemudian menyesuaikan masing-masing poin kebahagiaan dengan bagian dari literatur yang sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Selanjutnya desain dikombinasikan dengan pengetahuan tentang karakter bangunan biophilic design yang merespon kondisi lingkungan. Untuk langkah ini sudah dilakukan dengan pendekatan lingkungan pada tahap pendekatan desain.

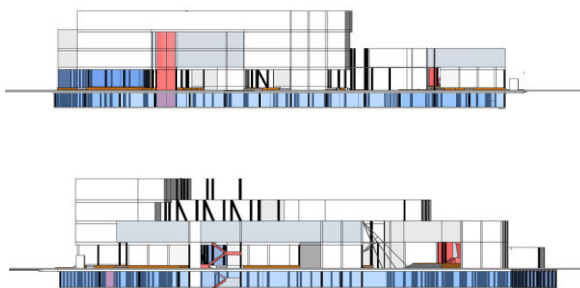






Gambar 10

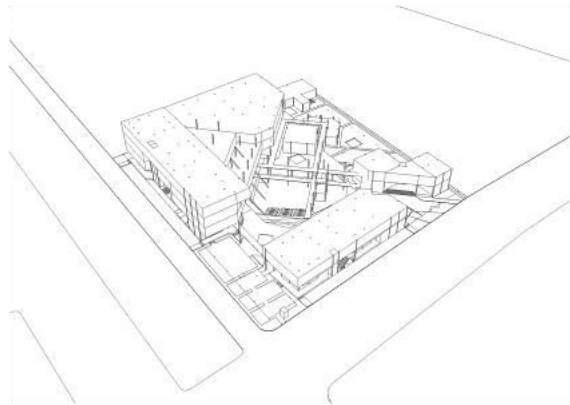
Pada tahapan ini sasaran penggunaannya sudah dibedakan berdasarkan waktu yang dihabiskan di dalam bangunan, serta kebutuhan suasana dan tingkat keramaiannya. Sehingga bentuk denahnya sudah terlihat lebih teratur. Sedangkan untuk bentuk tampak pada akhirnya muncul melalui serangkaian proses tersendiri. Fokus fasad bangunan lebih diperhatikan pada 2 sisi jalan besar karena dengan membentuk view yang baik dari luar ke dalam bangunan, agar bisa menjadi daya tarik yang menarik.



Gambar 11

## IV.2 Eksplorasi Teknis

Pada awal mendesain, struktur yang diinginkan adalah struktur rangka yang berbahan beton dan baja. Harapannya saat itu adalah dapat membuat bangunan dengan struktur simpel tapi kokoh dan memiliki second skin untuk membuat tampilan fasad yang menarik. Seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 12

Material yang ingin dipakai bertema alam namun tetap mengikuti perkembangan teknologi material bangunan.

Sedangkan untuk utilitas dan lainnya masih belum dipikirkan pada saat itu karena berfokus kepada isi setiap ruang agar sesuai dengan fungsi dan tujuan desain. Sehingga pada tahap selanjutnya hasil desain lebih banyak membenahi sirkulasi vertikal maupun

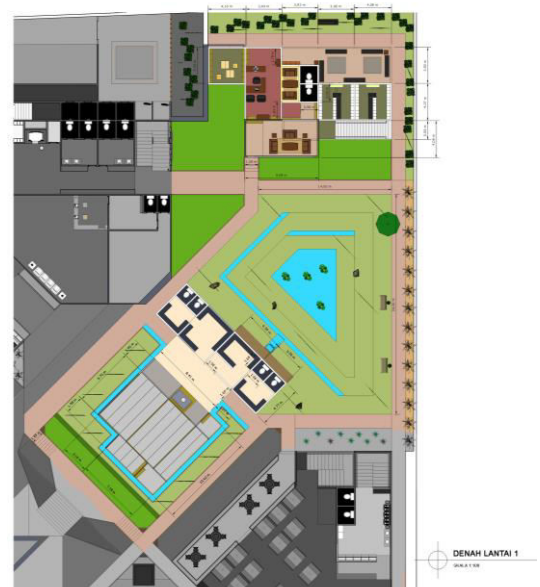
horizontal serta pembentukan interior dan bentuk ruang yang sesuai dengan menunjukkan ilustrasi pada setiap ruangnya.

Penataan sirkulasi sudah dibuat dengan menunjukkan letak lift, eskalator, serta tangga darurat pada denah. Terdapat juga penataan tinggi rendah lantai dengan ramp untuk mengkondisikan lantai 1 bangunan agar lebih tinggi dari pada jalan raya.

## V Desain

### V.1 Eksplorasi Formal

Pada tahap penyelesaian desain, banyak pembaharuan yang lebih kepada penataan komposisi warna dan menata interior serta eksterior yang sesuai dengan kriteria desain di awal.



Gambar 13

Hal ini ditunjukkan pada setiap bagian bangunan yang akhirnya ditata sedemikian rupa agar memudahkan pemahaman suasana yang dihadirkan saat denah ditransformasikan ke dalam bentukan 3D, baik interior maupun eksterior yang mendukung tujuan desain.



Gambar 14

Pada denah lantai 1 diletakkan parkir motor yang dapat memuat hingga 200 unit. Parkir motor diletakkan sebelum ada lobby untuk menghindari kemacetan pada area dropoff yang berdekatan dengan ramp menuju basement untuk parkir mobil. Selain itu karena sejak awal mendesain, area sudut siku-siku di bagian depan lahan memang sudah direncanakan untuk dikosongkan dari bangunan yang beratap, agar masyarakat yang lewat dan juga yang mengalami kemacetan di area rel kereta api dapat melihat view jauh ke dalam bangunan pada sudut tersebut. Hal ini dimaksudkan juga untuk menarik perhatian sekitar.



Gambar 15

Terdapat basement pada bangunan ini dengan tujuan tidak hanya untuk parkir mobil yang muat hingga 100 unit. Namun juga basement ini berfungsi sebagai letak taman kebersamaan, lanjutan lantai ruang restoran, gua pengetahuan, serta ruang ME.



Gambar 16



Taman kebersamaan sengaja dibuat di lantai basement untuk memudahkan sirkulasi udara di basement sehingga meminimalisir penggunaan listrik untuk pencahayaan alami maupun blower.

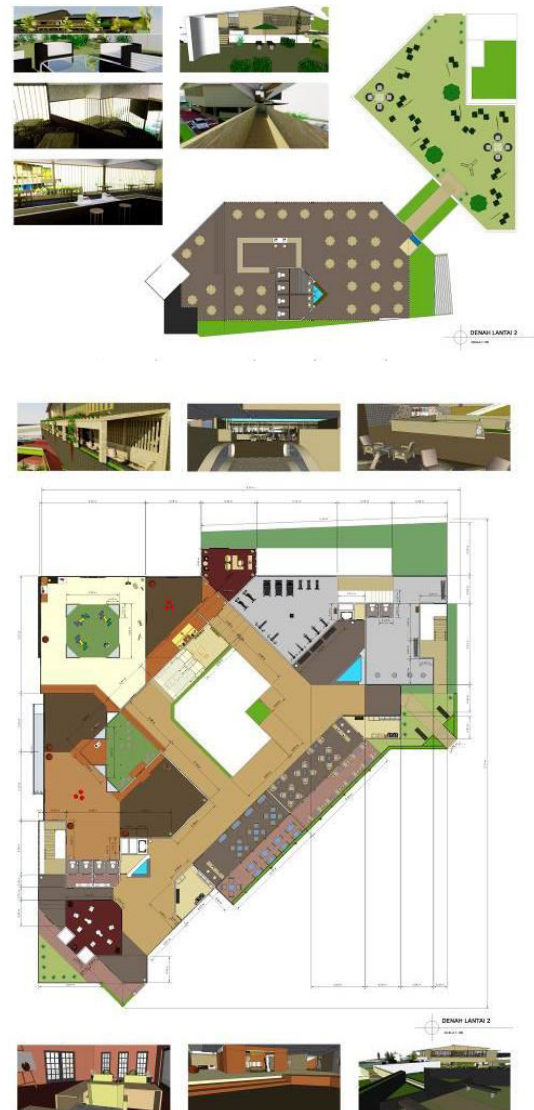
Ruang restoran dibuat lantai bawahnya yakni di basement untuk menciptakan kesan eksklusif serta suasana bawah air namun tetap segar dengan adanya penghijauan di sudut areanya. Bedanya pada restoran ini juga mulai ada beberapa rak buku untuk menuntun ke area ruang baca yang terletak di sebelahnya.

Gua pengetahuan yang merupakan ruang baca diletakkan di antara taman kebersamaan, parkir mobil, serta restoran dengan harapan dapat lebih mudah menarik minat membaca bagi pengunjung. Selain itu ditaruh di area yang tertutup demikian agar pembaca di dalam fokus terhadap bacaannya namun tetap merasa nyaman oleh adanya permainan warna dalam interiornya.

Terdapat juga area lift di basement juga diberikan penghalang kaca untuk area peralihan ruang dan udara.

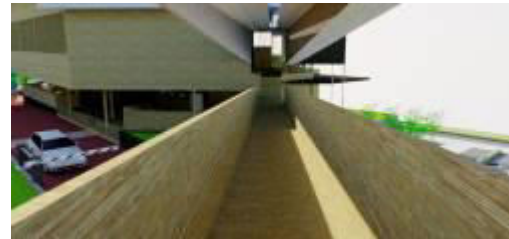
Pada sudut siku-siku belakang lahan basement juga dibuat ruang perantara

untuk memudahkan sirkulasi pegawai dan pengurus bangunan ini untuk memeriksa ruang ME karena berdekatan dengan ruang staff dan kantor pengelola. Ruang perantara ini juga berfungsi untuk letak tangga darurat apabila dibutuhkan.



Gambar 17

Pada lantai 2 terdapat terusan ruang pujasera yang terhubung dengan sebuah ramp ke arah ruang galeri lukis yang kemudian juga terhubung dengan taman di atas restoran bawah air. Sehingga terbentuk sebuah sirkulasi menerus yang menarik untuk dieksplorasi oleh pengunjung dari satu bentukan massa ke massa bangunan lainnya. Ditambah dengan penataan eksterior yang menarik untuk penghubung antar massa, dan penataan tempat-tempat duduk yang mengarah kepada view-view yang menarik.



Gambar 18

Terdapat beberapa cafe lagi di lantai 2 untuk memancing pengunjung agar tertarik meneruskan eksplorasi bangunan hingga ke galeri lukis. Eksterior cafe yang berada di lantai 2 dibuat lebih menarik dan view yang lebih bagus untuk menunjukkan perbedaan dengan cafe yang berada di lantai bawahnya.

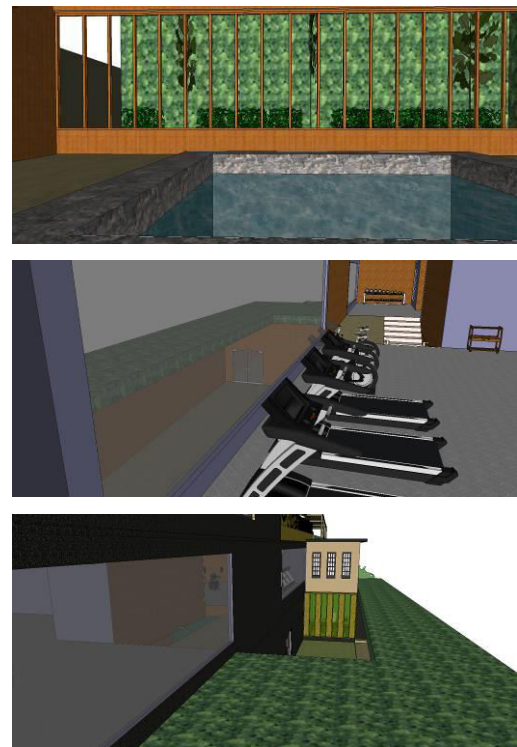
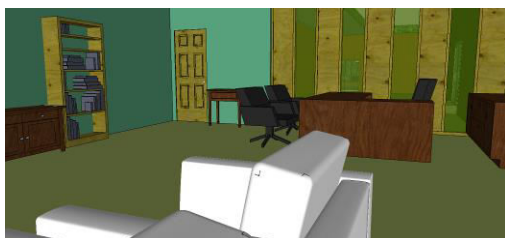




Gambar 19

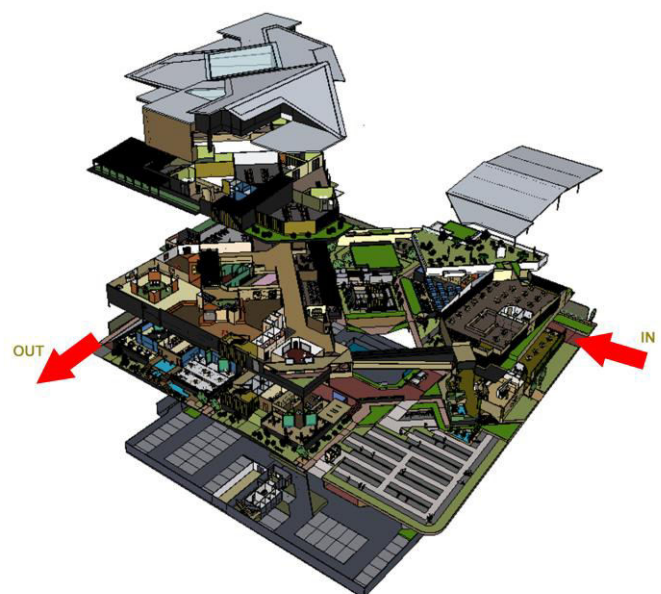
Di dalam ruang galeri lukis, tidak hanya berisi pameran lukisan, namun juga dilengkapi dengan lounge dan tempat belajar melukis yang berbayar dan juga kantor pengelola galeri.

Pada lantai 2 ini juga terdapat ruang gym berisi alat-alat kebugaran yang hanya bisa diakses melalui lantai 1 yang berfungsi untuk bagian registrasi, kantor pengelola gym, tempat penitipan barang, dan sauna.



Gambar 20

Kemudian untuk sirkulasi keseluruhan yang terbentuk pada akhirnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 21



## V.2 Eksplorasi Teknis

Setelah mengisi seluruh ruang dengan interior dan perletakan pintu serta bukaan lainnya yang sesuai, desain disesuaikan dengan struktur yang dari awal masih berupa patokan titik dan garis saja. Struktur yang diambil akhirnya adalah campuran stuktur ruang dan struktur rangka, menyesuaikan pada jarak antar kolom, lebar dinding pada ruang-ruang tertentu, serta kebutuhan ruang yang ingin diberi kesan luas tanpa adanya gangguan kolom di tengah-tengahnya. Berikut adalah beberapa gambar interior yang menunjukkan ruang-ruang yang memerlukan kesan luas tersebut.

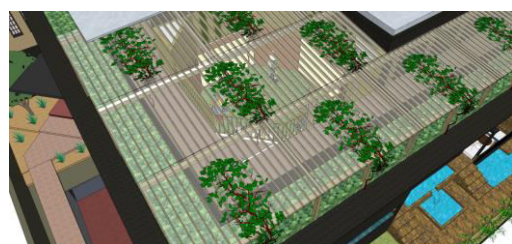


Gambar 22



Gambar 23

Material yang digunakan di dalam membuat fasad bangunan bervariasi, ditetapkan berdasarkan kesan yang ingin dimunculkan, kebutuhan tingkat kebisingan, panas, dan cahaya. Sehingga terbentuk fasad seperti pada gambar di atas.



Gambar 24

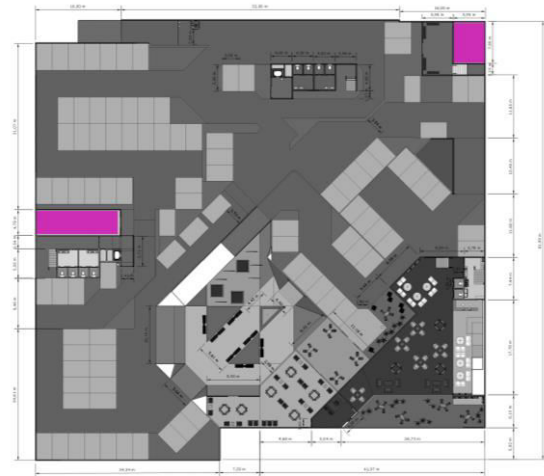


Pada beberapa titik juga atapnya adalah kombinasi dari baja yang dilapisi PVC dengan tekstur kayu, berupa pergola agar dapat menaruh tanaman rambat di bagian atapnya yang dikombinasikan dengan kaca, untuk meminimalisir jumlah cahaya dan panas yang dirasakan pada area tersebut. Perletakan pergola ini hanya pada area-area yang memang dikonsepskan menunjukkan iklim tropis namun tetap hijau, terbuka namun tidak kepanasan, dan menciptakan kesan hangat.

Pada atap yang berada di area tengah, yang memberikan pencahayaan alami terhadap area taman fantasi, terbuat dari kaca polycarbonate yang pemasangannya menggunakan rangka baja

Untuk taman kebersamaan dan taman relaksasi sengaja dibuat terbuka dengan naungan alami dari pepohonan.

Untuk perletakan ruang ME ditentukan dengan pertimbangan tempat core dan juga tingkat keramaian yang rendah agar tidak mengganggu kenyamanan pengguna, seperti terlihat pada gambar di bawah ini, ME diletakkan pada basement.



Gambar 25

## **VI Kesimpulan**

Membuat desain sebuah bangunan komersil tidak hanya untuk mencari keuntungan bagi pemilik bangunan dan toko-toko yang ada di dalamnya, tapi juga perlu memikirkan efek desain ke depannya yang akan memengaruhi psikologi atau kejiwaan pengunjung.

Dengan memasukkan beberapa poin kebahagiaan yang didapat dari ilmu psikologi, dikombinasikan dengan metode biophilic design yang mengandung unsur alam. Hal ini dapat menjadi healing bagi pengunjung yang merasakan tidak hanya interior, namun juga eksterior yang memanjakan mata dan merelaksasikan pikiran yang jenuh setelah sibuk bekerja.

Diharapkan dengan adanya laporan tugas akhir ini, dapat membuka pemikiran bersama bahwa arsitektur juga bisa membantu memberikan opsi untuk solusi atas permasalahan psiko-sosial di dalam masyarakat melalui bantuan bidang ilmu lain yang berkaitan tentunya.



## DAFTAR PUSTAKA

### Literatur:

- Abubakar, Iskandar, dkk. 1998. *Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir*. Jakarta: Direktorat Bina Sistem Lalu Lintas Angkutan Kota dan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat.
- Almusaed, Amjad. 2006. *Biophilic and Bioclimatic Architecture*. London: Springer.
- Browning, William, dkk. 2014. *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green LLC.
- Dreiseitl, Herbert, dkk. 2005. *New Waterscapes*. Switzerland: Birkhäuser – Publishers for Architecture.
- Holl, Steven. 2007. *House Black Swan Theory*. New York: Princeton Architectural Press.
- Holl, Steven. 2002. *Rick Joy Desert Works*. Hong Kong: Princeton Architectural Press.
- Holt, Jaan, dkk. 2007. *Architecture and Human Senses*. Virginia: Bjorn Steudte.
- Martin, Mike W. 2012. *Happiness and The Good Life*. New York: Oxford University Press.
- Santoso, Benny. 2006. *Bebas dari Konsumerisme*. Jogjakarta: Andi Offset.

### Internet:

- Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang – Pemerintah Kota Surabaya. 2013. Peta Peruntukan Kota Surabaya. <http://dcktr.surabaya.go.id/petaperuntukan.php> diakses pada 21 September 2016 08:45.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa). 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <http://kbbi.web.id/bahagia> diakses pada 19 September 2016 14:00.
- Google. 2016. Data Peta Maspion Square. <https://www.google.co.id/maps/place/Maspion+Square> diakses pada 20 September 2016 17:36.

## BIODATA PENULIS



**Ghina Fa'iqoti Syarifa** adalah nama penulis laporan tugas akhir ini. Penulis dilahirkan di Cirebon pada tanggal 26 Maret 1994. Penulis telah menempuh pendidikan dimulai dari SDN Tlogosari Kulon 04 Pedurungan Semarang (lulus tahun 2005), melanjutkan ke SMP Negeri 1 Cirebon (lulus tahun 2008) dan SMA Negeri 1 Cirebon (lulus tahun 2011), hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Penulis telah dua kali mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa pada tahun 2012 dan 2013. Penulis juga aktif mengikuti organisasi di Unit Kegiatan Mahasiswa ITS Foreign Language Society (IFLS) dari tahun kepengurusan 2013 hingga 2015.

Dengan ketekunan dan motivasi yang tinggi, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir hingga pengerjaan laporan tugas akhir ini. Semoga dengan penulisan laporan ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya laporan tugas akhir ini yang berjudul **“Oase Surabaya”**.

